

Rapport

1.0 Skjermbilder og gjennomgang

Appgjennomgang:

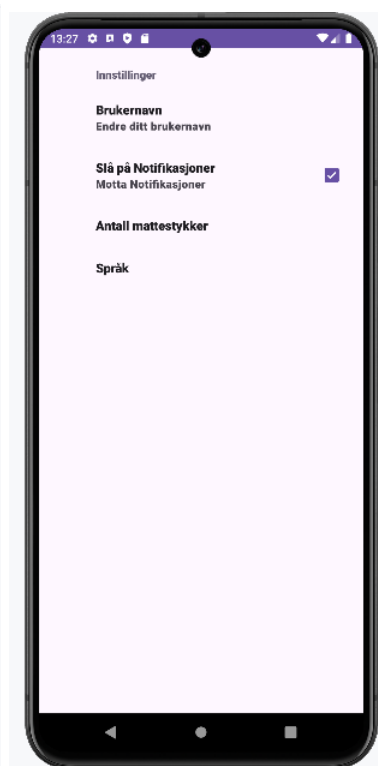
Forsiden til appen gir deg muligheten til å trykke på knapper som starter spillet, gir informasjon om spillet og mulighet til å endre preferanser.



Figur 1: Forside



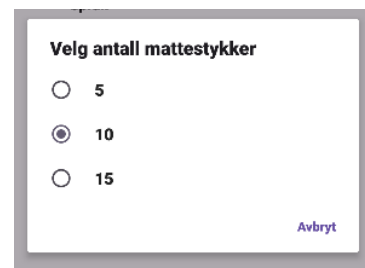
Figur 2: Om spillet



Figur 3: Preferanser

Om spillet har en kort tekst rettet mot barn som spør om de kan hjelpe dyrene i appen å løse addisjonsregnestykker. På toppen er det en knapp tilbake til forsiden.

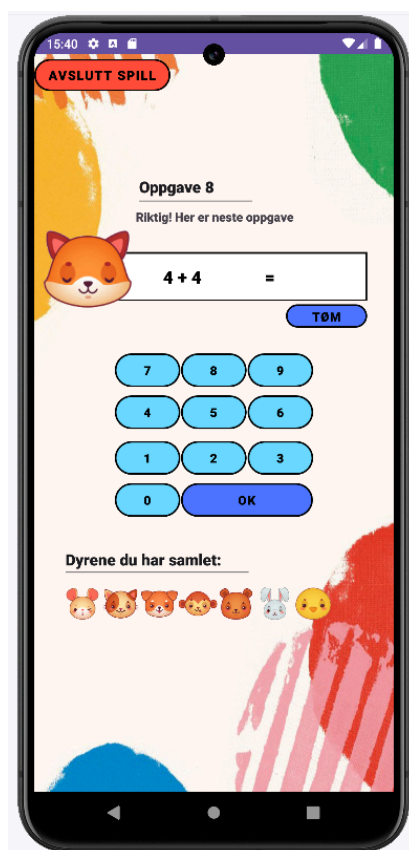
I preferansebildet er det lagt til mulighet for å endre antall spill, dette er laget med en ListPreference som gir deg en liste med alternativer hvor du kan hake av valget ditt. Det samme gjelder når du skal velge språk. Dette ble brukt for å gi en ryddig oversikt over mulighetene.



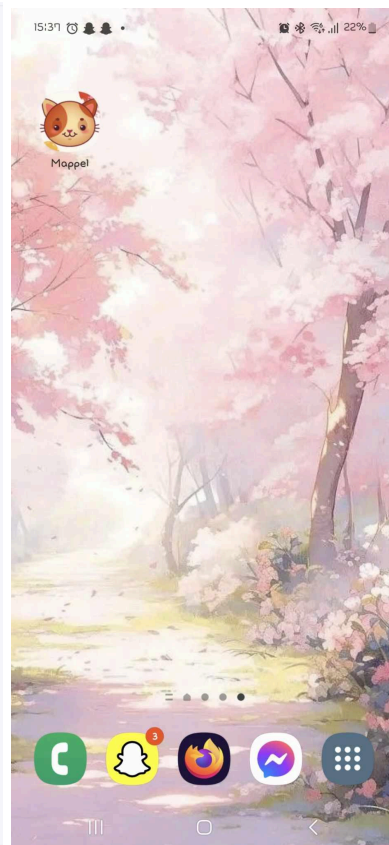
Figur 4: ListPreference



Figur 5: Starten av spillet



Figur 6: Samling av dyr



Figur 7: Ikon til appen

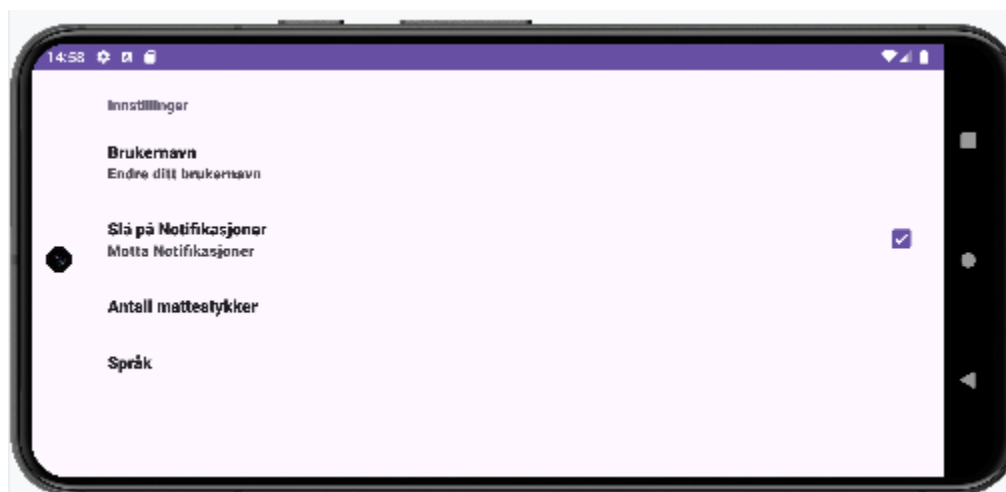
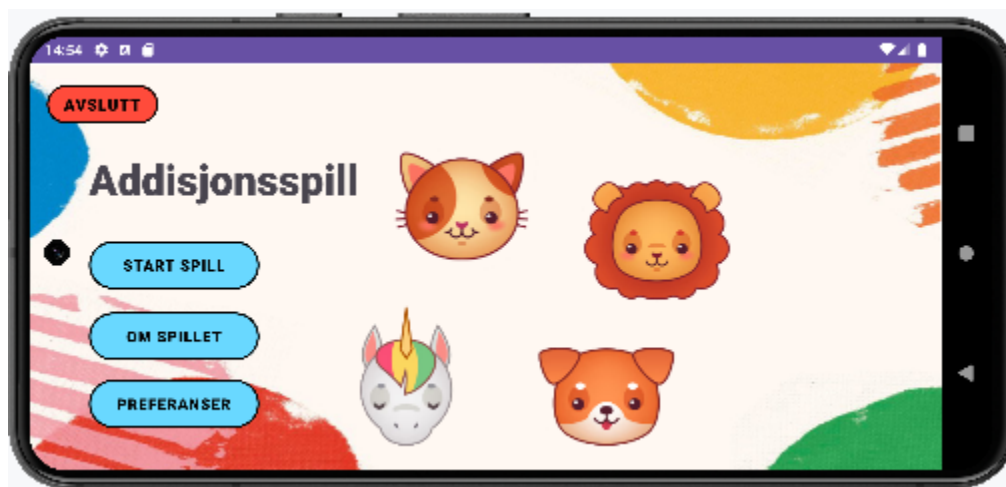
Selve spillet fungerer slik at man kan samle på dyr når man fullfører en oppgave. Hver oppgave har hver sitt dyr som dukker opp ved siden av regnestykket. Disse dyrene flyttes til en samling nederst på siden når du har fullført oppgaven, slik at du kan se alle dyrene du har samlet.

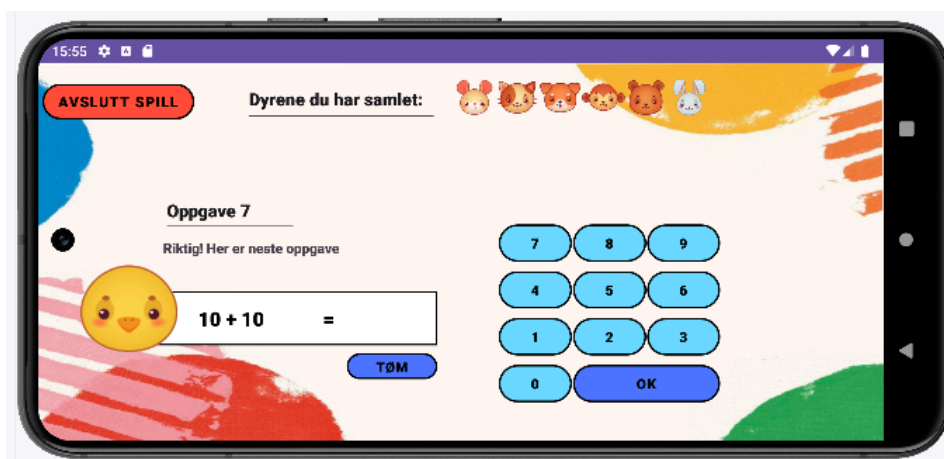
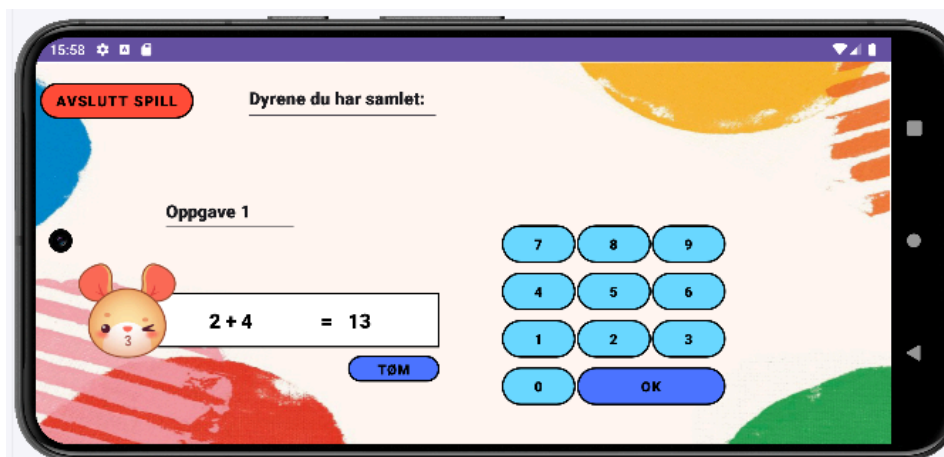
Hvis man har tastet inn feil tall, så kan man tømme feltet med en knapp som heter "Tøm". Når man trykker "OK" så vil det gjøres en sjekk om svaret er riktig eller ikke, hvis det er riktig så hopper appen til neste oppgave med et nytt dyrehode. Man får en bekreftelse under oppgavetittelen at oppgaven var riktig. Så blir dyrehodet fra forrige oppgave lagt til i listen over samlede dyr. Hvis svaret er feil, så vil du få en feilmelding under oppgavetittelen og man vil ikke kunne gå videre med mindre man har riktig.

Studentnr: s333329

2.0 Skjermbilder liggende

Global verdi på antall spill gjør at denne verdien ikke går tapt dersom du roterer skjermen.





Figur 8: horizontal layout



Figur 9: Appen er også på tysk

2.0 Designvalg

Farger og stil:

Fargevalgene på siden er tatt basert på hvilke farger som blir sett på som mest attraktivt av barn. Dette er de skarpe primærfargene gul, rød, blå, men så har de i tillegg en interesse for grønn, lilla og orange. Det som svekker interessen er derimot diffuse farger som pastel, brun eller gråtoner. (*Bright Colours and Child Development - County Place Early Learning & Care Center, 2020*) I appen kan man se disse sterke fargene bli tatt i bruk i form av fargerike knapper, bakgrunner og bilder.

For å få appen til å få en barnslig look, så er det blitt brukt strokes rundt knapper og regnestykke fordi det kan minne om en cartoonish stil.

Dyr:

Valget om å inkludere dyr i appen kommer av at barn blir ofte glad i dyr, det er noe kjent for dem som gir trygghet. Når barn leker med et dyr så gir det dem muligheten til å bygge empati og omsorg for dyr. Tanken er det at man bruker dyr i spill kan potensielt gjøre spillet mer interessant for dem, evt gjøre det mindre skremmende hvis de blir sittende med en vanskelig oppgave. Siden de kan samle på dyrene, så vil de også kunne se en form for progresjon ved å se på alle dyrene de har klart å samle.

(Selly, n.d.)

Ikon:

For å designe ikonet til spillet, så var det behov for å knytte designet i appen med designet på ikonet. Dette ble gjort ved å velge et av dyrehodene som fokus og en bakgrunn som er den samme som blir brukt i spillet.



Figur 10: Applikonet

Grupperinger:

Gestalt-prinsippene er tatt i betrakning når det kommer til grupperinger i appen. Dyrehodene er gruppert som skaper en rask oversikt over alle du har samlet så langt. De samme prinsippene er blitt brukt ved gruppering av tastatur og elementene som er relatert til oppgaven.

Grupperingen av elementer holder seg likt selv om du roterer skjermen. (Grant, 2018, s. 99)

Navigasjon:

For å gjøre appen brukervennelig så er det tatt høyde for at brukerne er barn og derfor er det behov med et enkelt navigeringsdesign. Hver knapp har en beskrivende tekst og er plassert i nærheten av sin funksjon. Knappen for å tømme "skriv inn feltet" er plassert direkte under slik at det ikke skaper noen misforståelser over dens funksjon. Knappene for å avslutte app og avslutte spill har samme farge og har samme plassering på toppen av skjermen, for å skape samme assosiasjon utover i spillet. Ok knappen og tøm knappen har samme farge for å skille de fra knappene med tall. På denne måten stikker de seg mer ut og dermed er appen mer intuitivt. (*Creating User-Friendly Interfaces for Software Applications, 2024*)

3.0 Kode som ikke fungerer enda

1. Når jeg skal sjekke om et regnestykke er riktig, så har jeg ikke fått dette til. Koden er overbevist om at tallet 5 er det riktige svaret på alle regnestykker, selv om jeg gjør en sjekk mot spørsmålarray array med svararray. Har foreløpig kommentert ut koden.
2. Det finnes en dialog på forsiden som lar deg avslutte appen, men jeg har enda ikke implementert dialog for å avslutte spillet og heller ikke på slutten av spillet.
3. Spillet har oversettelse til tysk, men får ikke knappen i preferences til å trigge dette.

Ekstra:

Dette er kanskje ikke så relevant i forhold til kravene i oppgaven, men akkurat nå blir ikke samlede dyr med når skjermen roteres, men dette skal jeg lære å fikse etterhvert.

4.0 Kilder

Bilder:

Animals face stickers cute animal faces kawaii vector image on VectorStock. (n.d.).

VectorStock. Retrieved September 22, 2024, fra

<https://www.vectorstock.com/royalty-free-vector/animals-face-stickers-cute-animal-faces-kawaii-vector-22498340>

Free Vector | Colorful frame background, creative design for kids vector. (2021, November 16).

Freepik. Retrieved September 22, 2024, fra

https://www.freepik.com/free-vector/colorful-frame-background-creative-design-kids-vector_20346181.htm#query=kids%20background&position=30&from_view=keyword&track=ais_hybrid&uuid=c1455395-00f2-45bd-81eb-d4e5423aa7e3

Teori:

Bright Colours and Child Development - County Place Early Learning & Care Center. (2020,

July 2). County Place Daycare in Sherwood Park. Retrieved September 22, 2024, from

<https://countypplace.ca/bright-colours-and-child-development/>

Creating user-friendly interfaces for software applications. (2024, mars 15). MoldStud. Retrieved

09 22, 2024, from

<https://moldstud.com/articles/p-creating-user-friendly-interfaces-for-software-applications>

Grant, R. (2019). *Data Visualization: Charts, Maps and Interactive Graphics*. CRC Press, Taylor & Francis Group.

Selly, P. B. (n.d.). *Connecting Animals and Children*. Community Playthings. Retrieved

September 22, 2024, from

<https://www.communityplaythings.com/resources/articles/connecting-animals-and-children>